



Flamecraft

Spielanleitung

Willkommen in der Stadt!

Werkeldrachen sind kreative, kleine Handwerker, deren außergewöhnliche Flammen eine Vielzahl köstlicher oder hilfreicher Waren entstehen lassen. Unter Ladenbesitzern sind sie hochbegehrt, da sie die Kundschaft mit ihrer Flammenkunst entzücken.

Du bist als Flammenhüterin oder Flammenhüter begabt darin, mit den Drachen zu kommunizieren, ihren idealen Wohnort zu finden und Verzauberungen zu wirken, um sie dazu zu verleiten, wundervolle Dinge herzustellen.

Wenn du den Drachen und Ladenbesitzern hilfst, wird dein Ruhm wachsen. Und wenn du dich besonders ins Zeug legst, wirst du die Flamme bändigen können!

Inhaltsverzeichnis

3	Spielmaterial	13	Spielende
4	Spielaufbau	13	Schmuckdrachen
6	Spielübersicht	14	Fähigkeiten
7	Von einem Laden sammeln	17	Gefährten
10	Einen Laden verzaubern	18	Solomodus
12	Deinen Zug beenden		

Spielmaterial



6 SPIEL-
FIGUREN

6 RUHMMARKER

1 STADT-
MATTE





8 SPIEL-
HILFEN



36 WERKEL-
DRACHEN-
KARTEN



+6 START-
DRACHEN



36 SCHMUCK-
DRACHEN-
KARTEN



28 LADEN-
KARTEN

+6 START-
LÄDEN



36 VERZAUBERUNGSKARTEN
(IN 2 STAPELN)



7 GEFÄHRTEN-
KARTEN



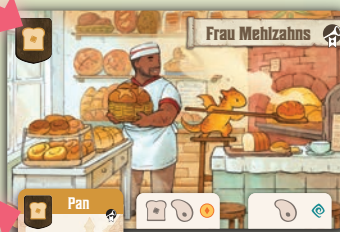
210 WARENPLÄTTCHEN
(+ ERSATZ)



24 MÜNZPLÄTTCHEN

Spiel Aufbau

1



2

STADTGRENZE

Durch diese zusätzlichen Ladenfelder könnt ihr in einem Spiel zu dritt, viert oder fünft bis zu 14 Läden nutzen.

1 STADT & STARTLÄDEN

- Legt die **Stadtmatte** in die Tischmitte.
- Platziert die 6 Startläden offen auf 6 beliebigen Ladenfeldern der Stadt (wie abgebildet).
- Platziert jeden **Startdrachen** offen auf den jeweiligen Laden mit dem gleichen Symbol in der oberen linken Ecke, sodass der Drache das erste Drachenfeld am unteren Rand des Ladens überdeckt (mit dem -Symbol).

2 WAREN & MÜNZEN

- Legt die **Warenplättchen** in separate Vorräte für alle erreichbar neben die Stadtmatte.
- Legt die **Münzplättchen** in einen Vorrat auf den Brunnen.

3 LADENSTAPEL

- Sortiert die Ladenkarten nach ihren Symbolen in der oberen linken Ecke. Bildet 1 Stapel für jedes der **6 Warensymbole** (/ / / / /) und einen 7. Stapel für **alle anderen Symbole**.
- Mischt die 7 Stapel **verdeckt** und getrennt voneinander. Nehmt **1 Karte** von jedem der 6 Stapel mit den Warensymbolen und 4 Karten vom 7. Stapel, um einen verdeckten Stapel mit insgesamt 10 Läden zu bilden.



- Dies ist der **Ladenstapel**. Mischt den Ladenstapel und legt ihn neben die Stadtmatte.

Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr den Ladenstapel ganz nach euren Wünschen zusammenstellen.

4 WERKELDRACHEN

- Falls ihr **zu zweit oder zu dritt** spielt, entfernt die folgenden **Werkeldrachenkarten** aus dem Stapel:
 - Entfernt **12 Drachen** (2 zufällige jeder Warensorte).
 - Entfernt **6 Drachen** (1 zufälliger jeder Warensorte).
- Mischt die verbleibenden Werkeldrachen, um den verdeckten **Werkelstapel** zu bilden. Platziert den Stapel auf das passende Feld neben dem **Brunnen**.
- Deckt die **5 obersten** Karten auf und platziert sie offen in den **Park** neben den Stapel.



GEFÄHRTEN & SOLOMODUS

Für das erweiterte Spiel mit Gefährten oder den Solomodus siehe S. 17.

5 SCHMUCKDRACHEN

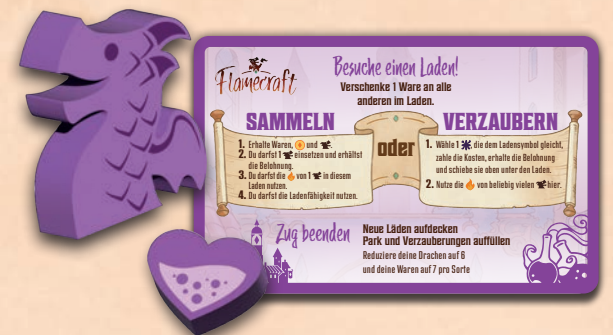
- Mischt die **Schmuckdrachenkarten**, um den verdeckten **Schmuckstapel** zu bilden. Platziert den Stapel auf das passende Feld neben den **Brunnen**.

6 VERZAUBERUNGEN

- Wählt entweder den **lila** oder **goldenen** Verzauberungsstapel (wir empfehlen den lila Stapel für eure erste Partie).
- Mischt den gewählten Stapel und platziert ihn verdeckt auf das passende Feld innerhalb der Ruhmleiste.
- Deckt die **5 obersten** Karten auf und platziert sie offen in die Reihe neben den Werkelstapel.

7 SPIELBEREICH EINRICHTEN

- Alle wählen jeweils eine **Spielfigur** (Drache) und nehmen den dazu farblich passenden **Ruhmarker** (Herz) und die **Spielhilfe**. Legt die übrig gebliebenen Spielfiguren, Ruhmarker und Spielhilfen zurück in die Schachtel.
- Zieht zufällig einen der im Spiel befindlichen **Ruhmarker** und ermittelt so, wer das Spiel beginnt. Legt dann alle Ruhmarker neben das Startfeld der **Ruhleiste**.
- Teilt an alle jeweils **3 Werkeldrachen** aus.
- Teilt an alle jeweils **2 Schmuckdrachen** aus. Alle wählen jeweils **1 Schmuckdrachen** aus. Diesen behaltet ihr und legt den anderen, den ihr **nicht** gewählt habt, unter den Schmuckstapel zurück.
- Falls ihr zu viert oder fünft spielt, nehmen sich die letzten beiden in der Spielreihenfolge jeweils vor Beginn der Partie ein **Warenplättchen** ihrer Wahl.



Du kannst deine Werkel- und Schmuckdrachen geheim halten, bis du sie spielst. Wie viele du von jeder Sorte hast, muss jedoch für alle ersichtlich sein.

Spielübersicht

Dein Ziel ist es, bekannter und erfolgreicher im Umgang mit der Flammenkunst zu sein als alle anderen in der Stadt! Steigere deinen **Ruhm** (♥), indem du **Läden** besuchst, dort **Werkeldrachen** einsetzt, Verzauberungen wirkst und die Ziele deiner geheimen Schmuckdrachen erfüllst.

In einer Partie Flamecraft seid ihr im Uhrzeigersinn reihum am Zug. In deinem Spielzug musst du dich von deinem aktuellen Laden zu einem anderen Laden bewegen. Dann entscheidest du dich, ob du dort **sammeln** oder eine **Verzauberung** wirken möchtest. Die Partie endet, wenn der **Werkelstapel** oder der **Verzauberungsstapel** leer ist (siehe „Spielende“, S. 13).

Wer am Ende der Partie den meisten Ruhm gesammelt hat, gewinnt!

Werkeldrachen

Verzauberungen

VERZAUBERUNGSSYMBOL



DRACHEN-SYMBOL

Kosten, um die Verzauberung zu wirken

Belohnung für das Wirken dieser Verzauberung

Wird ausgelöst, wenn die Feuerfähigkeit (🔥) dieses Drachen genutzt wird

Läden



LADEN-SYMBOL

LADEN-FÄHIGKEIT

DRACHEN-FELDER

Drachenarten, die auf diesem Feld platziert werden können

Belohnung für das Einsetzen eines Drachen auf diesem Feld

Für Details zu den Schmuckdrachenkarten siehe S. 13.

Spielzug ausführen

In deinem Zug musst du einen **Laden besuchen** und dann dort entweder **sammeln** oder **verzaubern**.

Am Ende deines Zugs musst du überprüfen, ob die **Stadt vergrößert** werden muss, deine Drachen und Waren bis zum Handkartenlimit **ablegen** und die offenliegenden Verzauberungen und Werkeldrachen **auffüllen**.

In den folgenden Abschnitten werden die einzelnen Schritte eines Zugs ausführlich erklärt.

Einen Laden besuchen

Zu Beginn deines Zugs wählst du einen beliebigen Laden in der Stadt und bewegst deine Spielfigur auf die Ladenkarte. Du musst dabei aber einen **anderen** Laden besuchen als im vorherigen Zug.

Falls sich auf dieser Ladenkarte bereits Figuren von anderen befinden, musst du **allen, die dort stehen, jeweils 1 Ware** deiner Wahl (oder 1 Münze) aus deinem persönlichen Vorrat geben. Falls du nicht genügend Waren (oder Münzen) besitzt, um allen jeweils 1 Ware (oder Münze) zu geben, musst du einen anderen Laden besuchen.




BEISPIEL

Luca möchte unbedingt Samt und Sorgfältig besuchen, obwohl dort bereits 2 andere Spielfiguren stehen. Er entscheidet sich dafür, 1 🍞 an Lilith und 1 🧪 an Mika zu geben.

Von einem Laden sammeln

Falls du dich dazu entscheidest, von dem Laden, den du besuchst, zu **sammeln**, führe die folgenden Schritte **in dieser Reihenfolge** aus:

- 1 **ERTRÄGE ERHALTEN:** Erhalte Waren, Münzen und Drachen vom Laden und von den Werkeldrachen und Verzauberungen, die dort ausliegen.
- 2 **(OPTIONAL) EINEN DRACHEN EINSETZEN:** Du darfst 1 Werkeldrachen von deiner Hand auf einem freien Drachenfeld im Laden mit einem gleichen Symbol einsetzen. Dann erhältst du die Belohnungen des Feldes.
- 3 **(OPTIONAL) FEUERFÄHIGKEIT EINES WERKELDRACHEN NUTZEN:** Du darfst die  eines beliebigen Werkeldrachen im Laden nutzen.
- 4 **(OPTIONAL) DIE LADENFÄHIGKEIT NUTZEN:** Du darfst die Fähigkeit des Ladens nutzen, falls dieser eine hat.



1 Erträge erhalten

Wenn du von einem Laden sammelst, erhältst du **1 Ware**, **1 Münze** oder **1 Werkeldrachen**. Du erhältst außerdem **1 Ware** durch jeden **Werkeldrachen** und jede **Verzauberung** im Laden.

Das **Symbol** in der **oberen linken Ecke** jeder Karte verrät dir, **was du erhältst**:



Du erhältst die abgebildete **Ware**.



Du erhältst eine **Ware** deiner Wahl.



Du erhältst eine **Münze**.






Ziehe den obersten **Werkeldrachen** vom Stapel oder wähle einen aus dem Park.

Nimm die **Waren** und/oder **Münzen**, die du erhältst, vom jeweiligen Vorrat und lege sie sichtbar in deinen **persönlichen Vorrat**. Waren und Münzen sind **unbegrenzt** verfügbar. **Falls euch also die Plättchen einmal ausgehen, könnt ihr einfach einen geeigneten Ersatz dafür nutzen.** Jegliche Werkeldrachen, die du erhältst, nimmst du auf die Hand.



Münzen sind **keine** Waren. Wenn du also eine Ware deiner Wahl erhältst, kannst du dadurch keine Münzen erhalten.



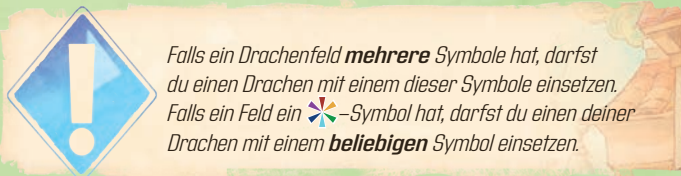
BEISPIEL Lilith sammelt bei Drachkin Donuts. Sie erhält 2  (vom Laden und der dort ausliegenden Verzauberung) sowie 1  und 1  (von den Drachen).

2 Einen Drachen einsetzen

Nachdem du Waren gesammelt hast, **darfst** du **1 Werkeldrachen** von deiner Hand einsetzen, also auf einem leeren **Drachenfeld** im Laden platzieren.

Damit ein Drache in einem Laden eingesetzt werden kann, muss das **Drachensymbol** (in der oberen linken Ecke) einem der Symbole auf dem **leeren Feld gleichen**, auf dem du den Drachen einsetzen willst. Die Felder eines Ladens dürfen in **beliebiger Reihenfolge** gefüllt werden, sie müssen **nicht** von links nach rechts gefüllt werden.

Nachdem du deinen Drachen eingesetzt hast, erhältst du die **Belohnungen**, die auf dem Feld angegeben sind, das du befüllt hast (siehe „Belohnungen erhalten“ unten).



BEISPIEL

Lilith setzt einen **♦-Drachen** von ihrer Hand auf dem leeren Feld in der Mitte ein. Als Belohnung darf sie einen **Schmuckdrachen** (🌀) vom Stapel ziehen.

Belohnungen erhalten

Du kannst im Verlauf der Partie eine Vielzahl an Belohnungen erhalten, indem du Werkeldrachen einsetzt, Läden verzauberst und die Ziele von Schmuckdrachen erfüllst.



RUHM ERHALTEN: Du erhältst so viel Ruhm wie angegeben und bewegst deinen Ruhmmarker auf der Ruhmleiste entsprechend weit vor.



EINEN SCHMUCKDRACHEN ZIEHEN: Ziehe einen Schmuckdrachen vom Stapel (siehe „Schmuckdrachen“ auf S. 13).



EINEN WERKELDRACHEN ZIEHEN: Ziehe einen offen liegenden Werkeldrachen aus dem Park oder den obersten vom Stapel.



MÜNZEN ERHALTEN: Du erhältst so viele Münzen wie angegeben. Wenn du für eine Aktion zahlst, kannst du Münzen als **beliebige Ware** ausgeben (sie gelten generell als **Joker**).



Münzen, die du nicht ausgibst, sind am Spielende 1 **♥** wert.



Einen Laden füllen

Falls du zu irgendeinem Zeitpunkt in deinem Zug einen Werkeldrachen auf dem **letzten leeren Drachenfeld** eines Ladens einsetzt, musst du einen **neuen Laden** vom Stapel ziehen, **ohne ihn dir anzusehen**, und ihn **verdeckt** an ein leeres Ladenfeld platzieren (das Ladenfeld darfst du dir aussuchen). Am **Ende deines Zugs** musst du alle neu platzierten Läden **aufdecken**, um die Stadt zu vergrößern.

Mit manchen Fähigkeiten kann es auch vorkommen, dass du einen Laden füllst, in dem du dich gerade nicht befindest (oder sogar mehrere Läden in einem Zug).



BEISPIEL

Da Lilith das letzte Feld von Drachkin Donuts füllt, zieht sie einen neuen Laden und platziert ihn verdeckt.



Die Anzahl an Ladenfeldern ist begrenzt (12 im Solomodus oder in einer Partie zu zweit und bis zu 14 in einer Partie zu dritt, viert oder fünft). Ihr könnt die Anzahl variieren, indem ihr die Ladenfelder an der Stadtgrenze neben dem Park verwendet. Falls die Stadt voll ist, ignoriert den oben erklärten Schritt „Einen Laden füllen“.



3

Die Feuerfähigkeit nutzen

Jeder Werkeldrache hat eine **Feuerfähigkeit** (🔥). Alle Drachen mit demselben **Symbol** haben dieselbe Fähigkeit. Diese Fähigkeiten werden unter „Fähigkeiten“ genauer erklärt (siehe S. 14).

Nachdem du Waren gesammelt und optional einen Drachen eingesetzt hast, darfst du die 🔥 von **einem beliebigen** Werkeldrachen in diesem Laden nutzen. Dies kann ein Drache sein, den du selbst eingesetzt hast oder der sich bereits vor deinem Besuch dort befand.



BEISPIEL

Lilith entscheidet sich dazu, die Feuerfähigkeit von Frostfeuer zu nutzen, um 3 unterschiedliche Waren ihrer Wahl zu erhalten.



Zahle 2 🟡, um 2 🐉 aus dem Park zu ziehen.



4

Eine Ladenfähigkeit nutzen

Die meisten Läden haben spezielle **Ladenfähigkeiten**. Im letzten Schritt der Aktion „Von einem Laden sammeln“ **darfst** du die spezielle Fähigkeit des Ladens nutzen.



Du darfst die Ladenfähigkeiten nur nutzen, wenn du von ihm sammelst, **nicht** wenn du ihn verzauberst.



Zahle 2 🟡, um 2 🐉 aus dem Park zu ziehen.



BEISPIEL

Lilith nutzt die Fähigkeit von Drachkin Donuts und gibt dabei die 2 🟡 aus, die sie vorher in diesem Zug gesammelt hat, um sich 2 neue Werkeldrachen aus dem Park zu nehmen.

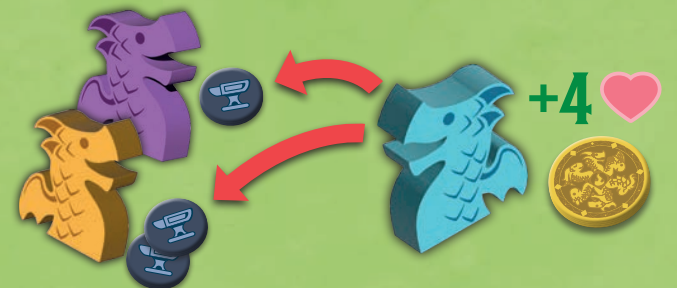


Verschenken

Manche Fähigkeiten lassen dich Waren, Münzen oder Karten an Mitspieler **verschenken**, um Ruhm oder andere Belohnungen zu verdienen.

Wann immer du etwas verschenkst, nimmst du die angegebenen Geschenke aus **deinem persönlichen Vorrat** und teilst sie nach deinen Wünschen (außer es ist anders angegeben) unter den anderen auf. Du darfst auch **Münzen** anstelle von Waren verschenken.

Falls eine Verschenk-Fähigkeit eine andere Belohnung als Ruhm gewährt, kommt die Belohnung aus dem allgemeinen Vorrat.



BEISPIEL

Mika nutzt die Fähigkeit des Ladens Eragons Estragon, um 3 Waren derselben Art für jeweils 2 🍷 oder 1 🟡 zu verschenken. Er entscheidet sich, 1 🍷 an Lilith und 2 🍷 an Luca zu verschenken, und wählt 4 🍷 und 1 🟡 als seine Belohnung.



Einen Laden verzaubern

Falls du dich dazu entscheidest, den Laden, den du besuchst, zu **verzaubern**, führe die folgenden Schritte **in dieser Reihenfolge** aus:


1 EINE VERZAUBERUNG WIRKEN: Wähle eine Verzauberungskarte aus der offenen Auslage, deren Symbol dem Ladensymbol gleicht. Zahle die angegebenen Waren, um die auf der Karte angegebene Belohnung zu erhalten und schiebe die Verzauberung oben unter den Laden.

2 (OPTIONAL) DIE FEUERFÄHIGKEIT ALLER DRACHEN NUTZEN: Du darfst die  einer beliebigen Anzahl von Werkeldrachen im Laden nutzen.

Damit du den Laden, den du besuchst, verzaubern kannst, müssen einige Bedingungen erfüllt sein: Es muss eine **Verzauberung mit demselben Symbol wie das des Ladens offen ausliegen** und du musst die **Kosten** zahlen können; siehe „Eine Verzauberung wirken“ rechts.




Verzauberungssymbol

Wenn ein -Symbol auf einer Fähigkeit auftaucht, steht dieses für eine Verzauberungskarte oder das Wirken einer Verzauberung.



1 Eine Verzauberung wirken

Um einen Laden zu **verzaubern**, wählst du **1 Verzauberungskarte** aus der **offenen Auslage**, die das gleiche Symbol in der oberen linken Ecke hat wie der Laden. Dann **wirkst du** die Verzauberung, indem du die darauf abgebildeten **Waren** zahlst und diese in die entsprechenden Vorräte zurücklegst.






Du darfst mit Münzen als Ersatz für Waren zahlen, außer die Verzauberung hat ein -Symbol. Falls du mehrere Münzen aus gibst, darfst du jede für eine **andere Warensorte** ausgeben.

Sobald du die Kosten gezahlt hast, erhältst du die Belohnungen, die unten auf der Karte angegeben sind (siehe „Belohnungen erhalten“ auf S. 8). Schiebe dann die Verzauberung unter den Laden (sodass ihr alle deutlich sehen könnt, dass der Laden ab sofort 1 zusätzliche Ware produziert).



Die Auslage der Verzauberungen wird erst am Ende deines Zugs wieder aufgefüllt (siehe „Deinen Zug beenden“ auf S. 12).




BEISPIEL Luca besucht den Laden Sailor Blum und entscheidet sich, ihn zu verzaubern. Er zahlt 1 , 1  und 3 , um eine -Verzauberung aus der Auslage zu nehmen und sie unter den Laden zu schieben. Dadurch erhält er 4  und einen neuen Werkeldrachen. Er entscheidet sich, diesen aus dem Park zu nehmen.





+4 

2 Die Feuerfähigkeit ALLER Drachen nutzen

Nachdem du einen Laden verzaubert hast, **darfst** du in beliebiger Reihenfolge die  von so vielen dort ausliegenden Werkeldrachen nutzen, wie du willst.

Falls du die Feuerfähigkeit eines Werkeldrachen nutzt, der dich **einen neuen Drachen** in diesem Laden einsetzen lässt, darfst du die Feuerfähigkeit dieses Drachen **anschließend ebenfalls nutzen**.





BEISPIEL Nachdem er Sailor Blum verzaubert hat, nutzt Luca Zweigles Feuerfähigkeit, um 1  für 2  an Mika zu verschenken. Dann nutzt er Laibs Feuerfähigkeit, um einen neuen Werkeldrachen zu ziehen, und entscheidet sich, diesen vom Stapel zu ziehen.



Details zu den Verzauberungen

DRACHEN & MÜNZLÄDEN


Läden mit einem - oder -Symbol können nicht verzaubert werden, da es keine Verzauberungen mit diesen Symbolen gibt.

VERZAUBERUNGSLIMIT

Jeder Laden kann nicht mehr als 3 Verzauberungen haben. (Im Stapel sind von jedem Symbol nur 3 Verzauberungen vorhanden, daher können die meisten Läden diese Grenze ohnehin nicht überschreiten.)




JOKERLÄDEN




Falls ein Laden ein -Symbol hat, können dort beliebige Verzauberungen gewirkt werden. Jedoch kann auch jeder Jokerladen insgesamt maximal 3 Verzauberungen haben, unabhängig vom Symbol.




KEINE MÜNZEN


Ein -Symbol bedeutet, dass du keine Münzen ausgeben darfst, um die Kosten der Verzauberung zu zahlen.

VARIABLE BELOHNUNGEN

Manche Verzauberungen zeigen Warensätze an, die mehrmals gezahlt werden können, um die Belohnung zu erhöhen. Falls du zum Beispiel für das Wirken der rechts abgebildeten Verzauberung (Tim Schmelzer) 3  und 3  zahlst, erhältst du 4 .



Du kannst eine Verzauberung mit variabler Belohnung wirken, indem du **nur 1 Set** der benötigten Waren zahlst, jedoch erhältst du dann **0** .

+4 

Verzauberungen reservieren

Manche Fähigkeiten erlauben es dir, Verzauberungen zu **reservieren**. Wenn du dies tust, nimmst du dir eine Verzauberung deiner Wahl aus der Auslage und legst sie offen vor dir aus. (Die Auslage wird erst zum Ende deines Zugs aufgefüllt, siehe S. 12.)

Wenn du einen Laden verzauberst, darfst du eine reservierte Verzauberung statt einer Verzauberung aus der offenen Auslage wirken. Die anderen dürfen keine reservierte Verzauberung **nicht** wirken. Du darfst jederzeit nur **1 reservierte Verzauberung** vor dir liegen haben. Falls du bereits eine Verzauberung reserviert hast, darfst du **keine** weitere reservieren.

Deinen Zug beenden

Nachdem du einen Laden besucht und dort gesammelt oder verzaubert hast, führst du die folgenden Schritte **in dieser Reihenfolge** aus, um das Spiel für den nächsten Zug vorzubereiten:

- 1 **DIE STADT VERGRÖßERN:** Decke alle neuen Läden, die du in deinem Zug gezogen hast, auf.
- 2 **DRACHEN- & WARENLIMIT:** Reduziere die Anzahl deiner Werkeldrachen auf 6 und die Anzahl deiner Waren auf 7 pro Sorte.
- 3 **PARK & VERZAUBERUNGEN AUFFÜLLEN:** Decke neue Werkeldrachen und Verzauberungen auf, bis von beidem 5 ausliegen.



1 Die Stadt vergrößern

Falls du in deinem Zug Läden gefüllt und neue gezogen hast, **decke** die Läden jetzt **auf**. Die neuen Läden stehen fortan allen zur Verfügung.



2 Drachen- und Warenlimit

Am Ende deines Zugs darfst du nicht mehr als **6 Werkeldrachen** auf deiner Hand haben. Falls du mehr Werkeldrachen hast, musst du deine Handkarten in diesem Schritt auf 6 reduzieren, indem du Drachen deiner Wahl unter den Werkelstapel zurücklegst.

Du darfst außerdem nicht mehr als **7 Plättchen** jeder **Warensorte besitzen**. Falls du mehr als 7 einer Sorte hast, musst du Plättchen in die entsprechenden Vorräte zurücklegen, bis du nur noch jeweils 7 hast.



3 Park und Verzauberungen auffüllen

Falls **weniger als 5** offene Werkeldrachen oder Verzauberungen ausliegen, decke neue Karten von den entsprechenden Stapeln auf, bis jeweils 5 Karten ausliegen.

Sobald die letzte Karte vom Werkel- oder Verzauberungsstapel gezogen oder aufgedeckt wird, wird das **Spielende ausgelöst** (siehe „Spielende“ rechts).



Es gibt kein Limit für die Anzahl der Münzen und Schmuckdrachen, die du besitzen kannst. Du musst sie am Ende deines Zugs daher auch nicht zählen.



*Werkeldrachen und Verzauberungen, die du während deines Zugs aus der Auslage nimmst, werden erst am **Ende** deines Zugs aufgefüllt.*



Spielende

Sobald entweder die **letzte Karte** vom **Werkelstapel** oder vom **Verzauberungsstapel** gezogen oder aufgedeckt wird, wird das Spielende ausgelöst. Ihr habt nun **alle** noch **einen letzten Zug**.

Sobald ihr alle euren letzten Zug ausgeführt habt, erhaltet ihr jeweils wie folgt **Spielende-Ruhm**:

- 1 **ÜBRIGE MÜNZEN:** Lege alle deine Münzen zurück zum Brunnen. Du erhältst 1 ♥ pro zurückgelegter Münze.
- 2 **SCHMUCKDRACHEN:** Decke deine Schmuckdrachen mit einem ☾-Symbol auf, deren Ziele du erfüllt hast, und erhalte die darauf angegebene Anzahl an ♥.

Wer den meisten Ruhm hat, gewinnt!



Du musst alle deine Münzen abgeben, **bevor** du deine Schmuckdrachen wertest. Das bedeutet, dass du Münzen **nicht** nutzen kannst, um die Ziele deiner Schmuckdrachen zu erfüllen.



Gleichstand

Im Falle eines Gleichstands gewinnt von den daran Beteiligten, wer mehr **Werkeldrachen** auf der **Hand übrig** hat. Falls danach noch ein Gleichstand besteht, gewinnt von den daran Beteiligten, wer die meisten übrig gebliebenen **Waren** besitzt. Falls danach immer noch ein Gleichstand besteht, teilen sich die daran Beteiligten den wohlverdienten Sieg!



Schmuckdrachen

Diese einzigartigen Drachen fühlen sich zu den Tätigkeiten der **Flammenhüter** und **Flammenhüterinnen** hingezogen. Sie nutzen ihre **Fertigkeiten**, um das Leben derer, denen sie folgen, zu bereichern. Einige von ihnen können bei Tageslicht beim Feiern beobachtet werden, andere warten mit ihren Festlichkeiten bis in die Nachtstunden.

Ihr beginnt die Partie alle mit jeweils einem Schmuckdrachen. Durch **Belohnungen** und **Fähigkeiten** kannst du weitere Schmuckdrachen erhalten. Du kannst in einer Partie **unbegrenzt** viele Schmuckdrachen sammeln.

Jeder Schmuckdrache hat ein spezielles **Ziel**. Falls du dieses **Ziel** erfüllst, wirst du mit **Ruhm** und anderen Belohnungen überschüttet.

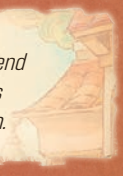


SONNEN-DRACHEN

Diese Schmuckdrachen können nur **während der Partie** gewertet werden. Falls du das Ziel eines ☀-Drachen erfüllst hast, kannst du diesen **jederzeit in deinem Zug** aufdecken, um die Belohnung zu erhalten. Falls du zur Erfüllung des Ziels **Waren** ausgeben musst, legst du diese zurück in die entsprechenden Vorräte.



Du kannst jeden deiner ☀-Drachen während der Partie nur ein einziges Mal werten. Lass gewertete ☀-Drachen offen vor dir liegen.



MOND-DRACHEN

Diese Schmuckdrachen werden nur am **Spielende** gewertet. Decke in der Schlusswertung alle deine ☾-Drachen auf und erhalte die Belohnung von den Drachen, deren Ziele du erfüllst hast.



Falls dich eine Fähigkeit einen ☾-Drachen schon während der Partie werten lässt, kannst du diesen am Ende der Partie nicht erneut werten.



Fähigkeiten

Die folgenden Abschnitte bieten Details zu den Werkeldrachen, Läden und Schmuckdrachen.

FÄHIGKEITEN NUTZEN

Falls du dich dazu entscheidest, eine Fähigkeit zu nutzen, musst du davon so viel wie möglich nutzen (außer ein Teil der Fähigkeit besagt „du darfst“).

DRACHEN EINSETZEN

Wann immer du eine Fähigkeit nutzt, bei der du einen Werkeldrachen (🐉) in einem Laden **einsetzt**, musst du alle Regeln beachten, die auf S. 8 zum Einsetzen eines Drachen erklärt werden (außer der Text der Fähigkeit besagt etwas anderes). Der Drache, den du einsetzt, muss also das gleiche Symbol wie das ausgewählte Drachenfeld haben und nachdem du ihn eingesetzt hast, erhältst du die aufgedruckte **Belohnung**.



Werkeldrachen

Ihr als Flammenhüter habt eine besondere Bindung zu den 6 unterschiedlichen Arten von Werkeldrachen und löst ihre einzigartigen 🔥 aus.

Fähigkeit Details



+2 einer Ware dieses Ladens oder eines 🐉 hier

- Die 2 Waren, die du nimmst, müssen von derselben Sorte sein. Du darfst mit dieser Fähigkeit auch 2 🍷 von diesem Drachen selbst erhalten. Falls der Laden ein 🌈 hat, darfst du 2 Waren einer beliebigen Sorte nehmen. Du darfst mit dieser Fähigkeit keine Münzen erhalten oder Drachen ziehen.
- Falls eine Fähigkeit es dir erlaubt, die Feuerfähigkeit dieses Drachen an einem anderen Ort als einem Laden zu nutzen (bspw. im Park oder auf deiner Hand), darfst du die Waren von einem beliebigen Drachen an diesem Ort erhalten.



Setze 1 🐉 in der Stadt ein.

- Du darfst einen Drachen von deiner Hand auf einem leeren Drachenfeld in der Stadt mit gleichem Symbol einsetzen (auch in dem Laden, den du gerade besuchst).
- Du erhältst wie gewohnt die Belohnung, die auf dem Feld aufgedruckt ist (siehe S. 8).



Ziehe 1 🐉

- Du darfst einen beliebigen offenen Drachen aus dem Park nehmen oder die oberste Karte des Werkelstapels ziehen.



+3 Waren unterschiedlicher Sorte

- Du darfst 3 verschiedene Waren beliebiger Sorten nehmen (keine Münzen).



Tausche diesen 🐉 mit 1 anderen in der Stadt und nutze dessen 🔥

- Ignoriere beim Tausch die Symbole auf den Drachenfeldern.
- Dies gilt nicht als Einsetzen eines Drachen, daher erhältst du auch nicht die Belohnungen, die auf den Feldern angegeben sind.












Verschenke 1 Ware für 2 ❤️

- Verschenke 1 Ware aus deinem persönlichen Vorrat an jemanden deiner Wahl, dann erhalte 2 ❤️ (siehe „Verschenken“, S. 9).




Läden

Im Herzen der Stadt sind die Läden. Alle Läden, in denen mit der hohen Kunst der Flammen gewerkelt wird, sind hoch angesehen.

LADEN DETAILS













- AirDnD**
- Falls du die  eines -Drachen aus dem Park nutzt, tausche einen beliebigen Drachen in der Stadt mit dem im Park aus, nutze dessen  ebenfalls und nimm ihn dann auf die Hand.
 - In diesem Laden müssen alle Drachen verdeckt platziert werden (psst ... sie schlafen). Du darfst dir die verdeckten Drachen jederzeit ansehen, aber sie produzieren keine Waren und ihre  kann nicht genutzt werden, wenn du den Laden besuchst. Außerdem zählen sie am Spielende nicht für die Ziele von Schmuckdrachen.
 - Falls du einen Drachen zu diesem Laden hinbewegst oder hin-tauschst, lege ihn hier verdeckt hin. Falls du einen Drachen von diesem Laden wegbewegst oder wegtauschst, decke ihn auf; seine  wird sofort nutzbar.
-
- Bob, der Braumeister**
- Falls du die Verzauberung wirken möchtest, wirkst du sie nicht auf einen Laden, sondern behältst sie vor dir.
 - Falls du bereits eine Verzauberung reserviert hast, darfst du diese Fähigkeit nicht nutzen.
-
- Bücheryrm**
- Alle Waren, die du erhältst, müssen in den Kosten einer Verzauberung enthalten sein, die entweder in der Auslage liegt oder die du reserviert hast.
 - Du darfst nur die Verzauberung reservieren, deren Waren du nimmst.
 - Falls du bereits eine Verzauberung reserviert hast, darfst du keine weitere reservieren. Du darfst aber weiterhin 3 Waren von einer Verzauberung erhalten, die entweder in der offenen Auslage liegt oder die du reserviert hast.
-
- Die kleine Drachmusik**
- Die Waren, die du durch diese Fähigkeit nimmst, kommen aus dem allgemeinen Vorrat (und nicht von den Drachenkarten, falls auf diesen Waren liegen).
-
- Drachenglasmanufaktur**
- Falls du die Feuerfähigkeit eines -Drachen von deiner Hand nutzt, tauschst du diesen mit einem anderen Drachen in der Stadt und nutzt dessen Feuerfähigkeit ebenfalls. Den neuen Drachen auf deiner Hand darfst du für den Bonus von 5  verschenken.
-
- Drachenhort**
- Du musst mindestens 3  haben, um die erste Option dieser Fähigkeit zu nutzen.
-
- Drachkin Donuts**
- Falls weniger als 2 Drachen im Park liegen, kannst du 2  zahlen, um dir alle verbleibenden zu nehmen (oder auch gar keine).

LADEN DETAILS

- Eragons Estragon**
- Für jede Ware, die du verschenkst, darfst du jeweils wählen, ob du 2  oder 1  erhalten möchtest.
-
- Ewige Flamme**
- Sobald dieser Laden aufgedeckt wird, ziehe 2 Werkeldrachen vom Stapel und platziere sie auf dem 1. und 3. Feld des Ladens. Lasse das 2. Feld leer.
 - Falls durch das Ziehen der Drachen der Stapel leer wird, führt derjenige, der diesen Laden gezogen hat, den letzten Zug aus.
-
- FedEchs**
- Du musst einen der Schmuckdrachen, die du ziehst, verschenken.
-
- Feuer und Flamme**
- Du darfst deinen Drachen auf einem beliebigen leeren Drachenfeld in der Stadt einsetzen. Das Symbol des Drachen muss dem Symbol des Feldes nicht gleichen.
 - Zusätzlich zu den üblichen Belohnungen erhältst du 2 .
-
- Grisus Glimmbiss**
- Eine Münze zu zahlen, um einen weiteren Satz Waren zu erhalten, ist optional.
-
- Heimelig & Co.**
- Lege vor dem Wurf fest, welche Seite Kopf und welche Seite Zahl ist.
 - Du darfst die Münze erneut werfen, unabhängig davon, ob du beim ersten Mal Kopf oder Zahl geworfen hast. Du darfst nicht mehr als zweimal werfen.
 - Du darfst alle Drachen, die du ziehst, behalten (der Drache wird nicht ersetzt, wenn du die Münze erneut wirfst).
-
- Horn-drach**
- Da du erst am Ende deines Zugs deine Waren bis zum Limit von 7 ablegen musst, kannst du Waren (oder Münzen), die du während deines Zugs erhältst, ausgeben, um diese Fähigkeit zu nutzen.
-
- Kikis kleiner Pizzaservice**
- Auf Werkeldrachen kann eine beliebige Anzahl an Waren liegen. Wenn du einen Drachen nimmst, erhältst du die Waren darauf.
 - Falls du dir während deines Zugs einen Werkeldrachen genommen hast, ist es unmöglich, auf alle 5 eine Ware zu legen und 1 Münze zu erhalten.
-
- Kraut und Rüben**
- Wenn du die zweite Option dieser Fähigkeit nutzt, erhältst du zusätzlich zu den Waren, die du zuvor in deinem Zug gesammelt hast, 2 weitere Waren von jedem Drachen.
-
- Krempelgasse**
- In diesem Laden können keine Werkeldrachen eingesetzt werden.
 - Falls du dich dazu entscheidest, hier Münzen hinzulegen, platziere 2 Münzen aus deinem persönlichen Vorrat auf einem leeren Doppelmünzen-Feld und nimm dir die darauf abgebildete Belohnung. Dann führst du einen weiteren vollständigen Zug aus (beginnend damit, dass du dich zu einem anderen Laden bewegst).
 - Falls du alle Münzen nimmst, nimm die Münzen von allen gefüllten Feldern. Die Felder dürfen in späteren Zügen erneut gefüllt werden.

Fortsetzung auf der nächsten Seite ...




LADEN DETAILS

- La Petite Dragonne**
- Der Drache, den du mit dieser Fähigkeit einsetzt, muss das gleiche Symbol haben wie das Feld, das du gewählt hast. Erhalte 1 Münze pro , der auf diesem Feld abgebildet ist, statt . Falls auf dem Feld noch andere Belohnungen angegeben sind, erhalte diese wie gewohnt.
 - Wenn du auf andere Weise als durch die Ladenfähigkeit einen Drachen auf diesem Laden einsetzt, erhalte  wie gewohnt.
-
- Mittsommer-Basar**
- Du musst das Ziel des Schmuckdrachen erfüllen, bevor du ihn aufdecken und werten kannst.
 - Mit dieser Fähigkeit darfst du einen - oder -Drachen aufdecken. Falls du einen -Drachen aufdeckst, werte ihn wie gewohnt. Falls du einen -Drachen aufdeckst, werte ihn wie am Spielende. (Werte ihn am Spielende nicht erneut.)
-
- Samt und Sorgfältig**
- Der Werkeldrache, den du gezogen hast, als du von diesem Laden gesammelt hast, bestimmt die Drachenart, für die du Ruhm erhältst.
-
- Saus und Brau's**
- Wenn du einen Drachen als Ersatz wählst, darfst du die Symbole auf dem Feld ignorieren.
 - Dies gilt nicht als Einsetzen eines Drachen, daher erhältst du auch nicht die Belohnungen, die auf den Feldern angegeben sind.
-
- Schladrachenland**
- 1  für 4  zu verschenken, ist optional.
-
- Smaugs Kleinode**
- Du darfst bis zu 6 Waren eintauschen (1 pro Warensorte).
 - Du könntest für diese Fähigkeit auch Münzen eintauschen, aber dadurch wird dein Ruhm effektiv nicht erhöht (da die Münzen ohnehin bei Spielende 1  wert sind).
-
- Summsala Brumm**
- Falls du eine Münze zahlst, darfst du entscheiden, die  von beliebig vielen Drachen in diesem Laden zu nutzen (wie beim Verzaubern).
-
- Tabalaguna**
- Falls du in diesem Zug keine  eines Drachen genutzt hast, hat diese Fähigkeit keinen Effekt.
-
- Tonis Steinglut**
- Du erhältst den Bonus von 4  nur, wenn du durch diese Fähigkeit einen Laden füllst (und nicht, wenn du einen Laden zu einem anderen Zeitpunkt in deinem Zug füllst).
-
- Wunschbrunnen**
- Lege vor dem Wurf fest, welche Seite Kopf und welche Seite Zahl ist.
 - Wenn du von hier sammelst, erhältst du 3 Münzen.
 - Du darfst entscheiden, keine Münze zu werfen oder nach jedem Wurf aufzuhören. Jedes Mal, wenn du Kopf wirfst, erhältst du 2 . Jedes Mal, wenn du Zahl wirfst, verlierst du die Münze, die du geworfen hast.
-
- Zum fänzelnden Einhorn**
- Wenn du die Ladenfähigkeit nutzt, müssen die anderen dir keine Waren geben, um sich hier zu dir zu stellen.

Schmuckdrachen





DETAILS

- Blinki**
- Du musst verzaubern, um „Blinki“ werten zu können. Deswegen darfst du „Blinki“ nicht durch den „Mittsommer-Basar“ werten.
-
- Coco**
- Der Drache, den du eingesetzt hast, zählt zur Wertung dazu.
-
- Glimmer**
- Die 2 Läden müssen nicht nebeneinander liegen.
-
- Goldrausch**
- Münz-Drachenfelder sind alle Drachenfelder in Läden, die Münzen als Belohnungen bieten.
 - Die Felder der „Krempelgasse“ zählen nicht als Münzfelder.
 - Jedes Münz-Drachenfeld zählt nur einmal, selbst, wenn es mehrere Münzen als Belohnung bietet.
-
- Pinki**
- Zähle Verzauberungen dieser Art von allen Läden.
 - Du musst verzaubern, um „Pinki“ werten zu können. Deswegen darfst du „Pinki“ nicht durch den „Mittsommer-Basar“ werten.
-
- Pokus**
- Du darfst „Pokus“ aufdecken, wenn du sammelst oder verzauberst. Für jeden Drachen, dessen  du nutzen könntest, darfst du wählen, ob du wie gewohnt seine Feuerfähigkeit nutzen oder 2  erhalten möchtest.
 - Falls ein Laden keine Drachen hat, erhältst du 0 .
-
- Sternenstaub**
- Die Verzauberung bleibt in der offenen Auslage liegen, nachdem du sie gewirkt hast.



DETAILS

- Fünckchen**
- Du erhältst durch Fünckchen 1  pro Startladen, auf dem mind. 1 Werkeldrache liegt, dessen Symbol dem des Startladens gleicht.
-
- Gerald**
- Warensorten von denen du 0 hast, gelten als gerade.
-
- Schatzi, Umami, Almut, Hibbel, Anthrazit, Perla**
- Falls es einen Gleichstand für die Drachen der häufigsten Art gibt, erhältst du für die angegebene Drachenart dennoch den Bonus.
-
- Talisman**
- Die Schmuckdrachen, die du ablegst, darfst du nicht werten.
 - Du darfst Schmuckdrachen, die du zuvor bereits gewertet hast, nicht ablegen.
 - Da du „Talisman“ aufdecken musst, um ihn abzuhandeln, darfst du Talisman selbst nicht ablegen.
 - Abgelegte Schmuckdrachen können nicht für „Buddys“ Ziel gewertet werden.
-
- Toasty, Mette, Waldemar, Elix, Hephaistos, Zirkon**
- Falls es einen Gleichstand für diese Ware gibt, erhältst du dennoch den Bonus.
 - Du musst mindestens 3 von dieser Ware haben, um die 3  für die meisten zu erhalten.

Gefährten

ERWEITERTES SPIEL

Gefährten drachen sind eine optionale Erweiterung zum Spiel, die euch allen jeweils eine einmalige Spezialfähigkeit gibt. Manche der Gefährten geben sogar einen Startbonus für den Spielbeginn.



Spielaufbau

Um mit den Gefährten zu spielen, teilt ihr während des Spielaufbaus an alle jeweils 1 Gefährten aus. Legt eure Gefährten so vor euch, dass die aufgedruckte **Fähigkeit** offen ausliegt. Falls dein Gefährte einen zusätzlichen Bonus mit dem Wort „START“ zeigt, erhältst du diesen ebenfalls beim Spielaufbau.

Gefährten-Fähigkeiten

Die Spezialfähigkeit deines Gefährten kannst du jederzeit in deinem Zug nutzen, jedoch nur **einmal während der gesamten Partie**. Nachdem du eine Gefährten-Fähigkeit verwendet hast, **drehe ihn um**, um anzuzeigen, dass du die Fähigkeit nicht mehr nutzen kannst.



- Nachdem du zu Spielbeginn eine Verzauberung reservierst, decke sofort eine neue auf, um sie zu ersetzen.

- Du darfst die Feuerfähigkeit von so vielen Drachen aus dem Park nutzen, wie du möchtest (wie beim Verzaubern).

- Falls die Ladenfähigkeit, die du mit dieser Begleiterfähigkeit erneut nutzt, Kosten hat, musst du sie auch erneut zahlen.

- Du darfst die Feuerfähigkeit von so vielen Drachen in dem Laden, in dem du den neuen Drachen eingesetzt hast, nutzen, wie du möchtest (wie beim Verzaubern).

- Falls du in diesem Zug gesammelt hast, in Schritt 2 einen Drachen platziert hast und durch „Mannys“ Fähigkeit einen neuen Drachen einsetzt, dann darfst du die Feuerfähigkeit des Drachen nutzen, den du in Schritt 2 platziert hast, um einen weiteren Drachen einzusetzen.
- Falls du mit dieser Fähigkeit noch einen zweiten Drachen einsetzt, darfst du „Mannys“ Fähigkeit nicht erneut nutzen, um die Feuerfähigkeiten von allen Drachen in dem Laden zu nutzen.

- Diese Fähigkeit kann nur genutzt werden, wenn du am Ende deines Zugs einen neuen Laden aufdeckst (nicht sobald du ihn ziehst).

- Die 2 Waren, die du für jede Münze erhältst, können unterschiedlich voneinander sein.

- Wenn du beim Spielaufbau einen Schmuckdrachen wählst, ziehe 5 statt 2 Schmuckdrachen, aus denen du einen auswählst. Lege alle nicht gewählten Drachen unter den Stapel zurück.
- Du darfst diese Fähigkeit nutzen, um einen Schmuckdrachen erneut zu werten.
- Du darfst diese Fähigkeit nur während der Partie nutzen, um einen Schmuckdrachen zu werten, nicht bei der Spielende-Wertung.

Solomodus



Spielaufbau

Befolge die Anweisungen für den Aufbau für **eine normale Partie** zu dritt, mit den folgenden Änderungen:

- 1 LADENSTAPEL:** Nachdem du die Startläden platziert hast, bilde den Ladenstapel aus den folgenden 10 Läden. (Diese Liste darf durch das Freischalten von Errungenschaften modifiziert werden; siehe „Errungenschaften freischalten“ auf der nächsten Seite.)

- Drachkin Donuts
- Heimelig & Co.
- Feuer und Flamme
- Wunschbrunnen
- Saus und Brau's
- Summsala Brumm
- Tonis Steinglut
- AirDnD
- Kraut und Rüben
- Smaugs Kleinode

- 2 SCHMUCKSTAPEL:** Bilde den Schmuckstapel aus den folgenden 12 Drachen. (Diese Liste darf durch das Freischalten von Errungenschaften modifiziert werden; siehe „Errungenschaften freischalten“ auf der nächsten Seite.)

- Coco
- Glimmer
- Blinki
- Lirum
- Fünkchen
- Talisman
- Larum
- Pokus
- Schepp
- Schimmer
- Glitter
- Pinki

- 3 SPIELBEREICH EINRICHTEN:** Wähle 1 Spielfigur, die dich repräsentiert, und behalte die anderen Spielfiguren nahe bei dir. Nimm die Spielhilfe für den Solomodus zur Hand.

Gefährten können im Solomodus nicht genutzt werden. Da du alleine spielst, haben sie sich dazu entschieden, daheim zu bleiben und sich auszuruhen.



Spielablauf

Führe einen Zug nach dem anderen aus. Befolge dabei die Regeln einer normalen Mehrspielerpartie, mit den folgenden Ausnahmen:

ENDE DES ZUGS

Führe am Ende deines Zugs die folgenden Schritte statt des üblichen Ablaufs aus:

- 1 PARK AUFFÜLLEN:** Decke neue Werkeldrachen auf, bis **5** im Park ausliegen.
- 2 EINEN DRACHEN PLATZIEREN:** Decke den obersten Werkeldrachen vom Stapel auf. Platziere den Drachen auf dem **ersten leeren Feld** vom Park aus im Uhrzeigersinn gesehen, das das gleiche **Symbol** (oder einen Joker) trägt wie der Drache. Falls es kein passendes Feld gibt, lege den Drachen unter den Stapel zurück und ziehe einen neuen (wiederhole dies, bis du einen Drachen platzieren kannst oder bis kein passender Drache mehr verfügbar ist). Falls du in diesem Schritt einen Laden **füllst**, ziehe einen neuen Laden und platziere ihn wie gewohnt in der Stadt.
- 3 BEWEGE EINE FREMDE SPIELFIGUR:** Falls das Symbol des platzierten Drachen die Farbe einer fremden **Spielfigur** hat, bewege diese Figur in den Laden, in dem der Drache platziert wurde. (Falls du derzeit dort bist, erhältst du keine Ware.) Falls das Symbol des Drachen der Farbe **deiner** Spielfigur gleicht, bewegst du keine Figur.
- 4 EINE VERZAUBERUNG WIRKEN:** Falls eine oder mehrere der Verzauberungen in der offenen Auslage **das gleiche Symbol** hat, wie der soeben platzierte **Drache**, wähle eine dieser Verzauberungen und lege sie an einen passenden Laden an (gleiches Symbol oder Joker). Falls die Verzauberung zu mehr als einem Laden passt, wählst du den Laden aus.

- 5 VERZAUBERUNGEN AUFFRISCHEN:** Decke Verzauberungen auf, bis **5** in der offenen Auslage liegen.

- 6 DIE STADT VERGRÖßERN:** Decke alle verdeckten Läden auf.

WAREN VERSCHENKEN

Wenn du einen **Laden besuchst**, auf dem eine oder mehrere fremde Spielfiguren stehen, musst du diesen je **1 Ware** deiner Wahl (oder 1 Münze) schenken, als wären sie Spieler. Immer wenn du jemandem **eine Ware geben** würdest (z. B. wenn du einen besetzten Laden besuchst oder etwas verschenken würdest), lege alle Plättchen, die du vergibst, zurück in die entsprechenden Vorräte.

MAXIMAL 12 LÄDEN

Es können **maximal 12 Läden** in der Stadt ausliegen. Sobald 12 Läden in der Stadt liegen, ziehe **keine** weiteren Läden, wenn ausliegende Läden gefüllt werden (egal ob von dir oder am Ende des Zugs).

Spielende

Falls du zu irgendeinem Zeitpunkt in deinem Zug den letzten Werkeldrachen ziehst oder aufdeckst, führe nach diesem Zug noch **1 weiteren vollständigen Zug aus**, bevor du zur Spielende-Wertung kommst. Platziere am Ende deines letzten Zugs **keinen** Werkeldrachen und wirke auch **keine** Verzauberung.

SPIELLENDE-WERTUNG

Rechne deinen **Ruhm** wie in einer Mehrspielerpartie zusammen. Vergleiche deinen Punktestand mit der folgenden Tabelle und prüfe, welche **Auszeichnung** du dir verdient hast:


0-74 **Glimmendes Licht**



75-89 **Lodernde Flamme**



90+ **Flammendes Inferno**

Inhalte durch Errungenschaften freischalten

Der Solomodus beinhaltet eine Reihe von **Errungenschaften**, die du erreichen kannst. Mit erreichten Errungenschaften kannst du **neue Inhalte** für zukünftige Solopartien **freischalten**.

Um diese Inhalte **freizuschalten**, musst du am Spielende einen Ruhmpunktstand von **75**  oder mehr haben:

 Durch die Auszeichnung **Lodernde Flamme** (75-89 ) darfst du **1** Errungenschaft freischalten.


 Durch die Auszeichnung **Flammendes Inferno** (90+ ) darfst du **2** Errungenschaften freischalten.

Du darfst Errungenschaften nur freischalten, falls du ihre **Anforderungen** am Spielende erreicht hast. Falls du mehr Errungenschaften erreichst, als du durch deinen Punktestand freischalten darfst, musst du **wählen**, welche du freischalten möchtest.





Errungenschaften, die du freischaltest, können Läden zum Stapel der Ladenkarten **hinzufügen** (+) oder Startläden **ersetzen** (↻). Sie können auch neue Schmuckdrachen zum Schmuckstapel **hinzufügen** (+). Wenn du den Solomodus aufbaust, überprüfe, welche Errungenschaften du bereits freigeschaltet hast, und **pass** die Stapel **entsprechend an**.



Errungenschaften





6 Drachen mit  in der Stadt


Halbes Dutzend

- ↻  Drachkin Donuts mit  La Petite Dragonne
- +  Honigkuchen
- +  Schmatzi




12 Läden in der Stadt


Meister der Münze

- ↻  Wunschbrunnen mit  Krempelgasse
- +  Hokus
- +  Regenbogen

6 Drachen mit  in der Stadt




Grüner Daumen

- +  Bücherwurm
- +  Kikis kleiner Pizzaservice
- +  Almut

8  erfüllt





Zeremonienmeisterin


( und/oder )

- ↻  Summsala Brumm mit  Mittsommer-Basar
- +  Buddy





6 Drachen mit  in der Stadt


Glitterbombe

- ↻  Smaugs Kleinode mit  Drachenhort
- +  Perla
- +  Licht





4 Läden mit je 3 


Voll verhext

- ↻  AirDnD mit  Samt und Sorgfältig
- +  Sternenstaub
- +  Gerald




6 Drachen mit  in der Stadt


Heavy Metal

- ↻  Tonis Steinglut mit  Die kleine Drachmusik
- +  Törtchen
- +  Anthrazit





2  von jeder Art in der Stadt


Magischer Tausendsassa

- ↻  Heimelig & Co. mit  Ewige Flamme
- +  Bob, der Braumeister

6 Drachen mit  in der Stadt


Beeindruckende Braukunst

- ↻  Saus und Brau's mit  Tabalaguna
- +  Hibbel
- +  Schatten





Gib am Spielende 9  ab.

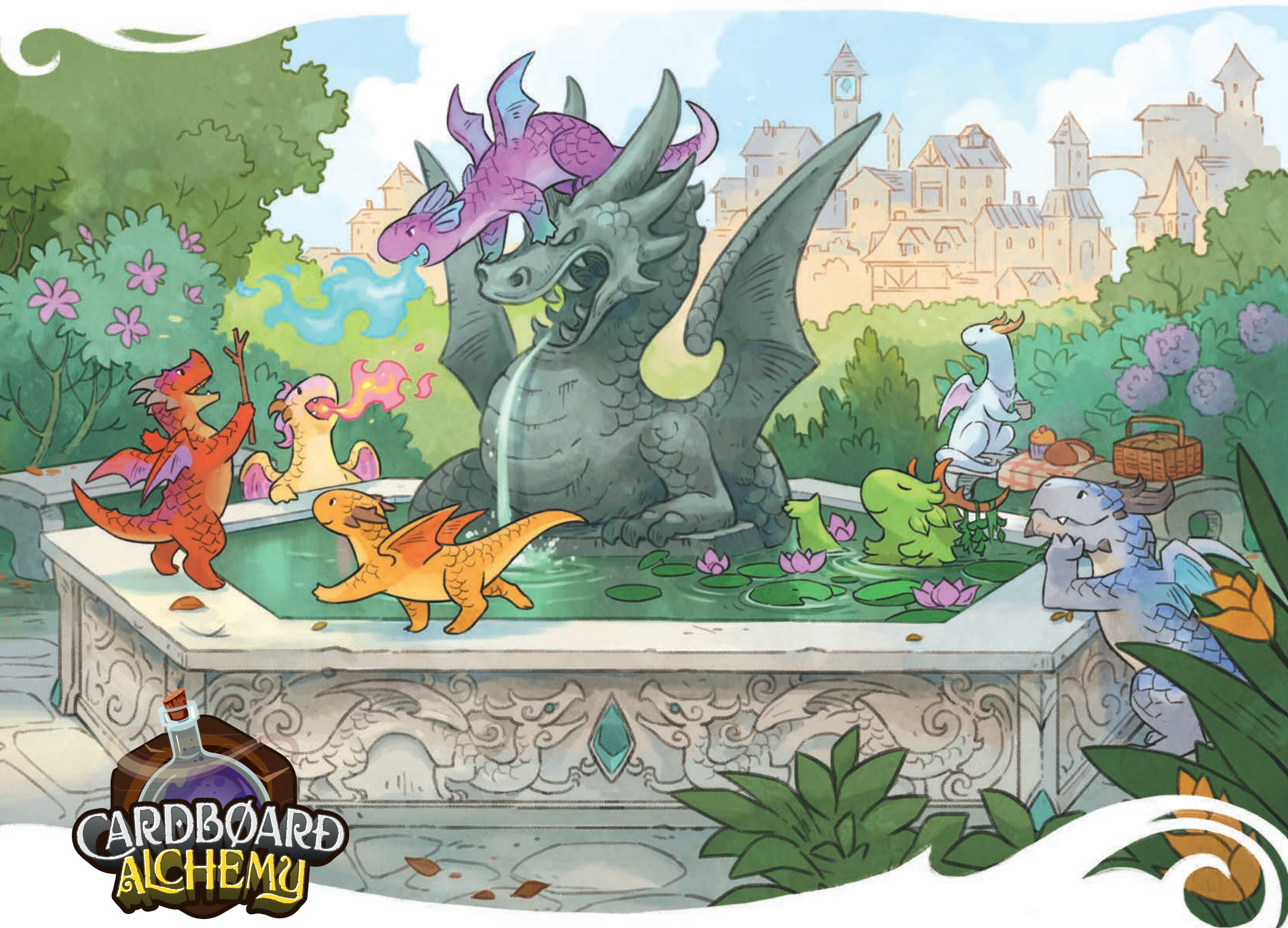
Hort-Lord

- +  Golddrausch
- +  Grünschnabel

6 Drachen mit  in der Stadt

Ganz & Gar

- ↻  Feuer und Flamme mit  Grisus Glimmbiss
- +  Rosali
- +  Umami



SPIELDESIGN Manny Vega

**ILLUSTRATION UND
ART DIRECTION** Sandara Tang

GRAFIKDESIGN Manny Vega

ENTWICKLUNG Brad Brooks
Peter Vaughan

3D-MODELLE Erick Tosco
Christian Strain

SPIELANLEITUNG Jeff Fraser

PROTOTYPEN VON Print and Play,
Mike DePasquale

TESTSPIELER Judy Adler, Andy Ashcraft, Adrian Alamo Borja, Jasmine Marie Bouges, Ian Brocklebank, Norv Brooks, William J. Brown III, Elli Burns, Michael Camacho, Seth Chatfield, Axel Cisneros, Sarah Conner-Brown, Leo Cordoba, Glenn Cotter, Steve Cox, Michael Cyr, Lawrence Davies, Fernando Diaz, Rebecca Dominguez, Kye Etherton, Kevin Flanagan, Rachael Forsman, Don Gilstrap, Dani Glassner, Mike Guigliano, Joshua Hanks, Richard Hanks, Riki Hay, Dan Helfer, Bethany Hiemstra, Frances-anne Hiemstra, Gwyneth Hiemstra, Michael Hiemstra, Alicia Claire Hoflack, Katia Howatson, Matthew Justice, Tristan Justice, William Kennard, Karen Laubscher, Sheldon Leong, Glade Madruga, Richard Malena-Webber, Kori Maner, Alex Marks, Ruben Martinez, Guillermo Milano, Rob Miller, Iain Murphy, Tony Nguyen, Hege Petrogalli, Adriana Raats, Simon Raats, Ashleigh Restivo, Cutty Reynolds, Rogério Ribeiro, John Rochester, Scott Rogers, Sea Lin Yao, Shimi Shadi, Joe Slack, Christian Strain, Drake Teo, Zachary Uhlig, James Vaughan, Mike Vander Veen, Oliver Vega, Austin Wenzel, Brian Wilson, Adam Wolfe Ryder, Bill Ward, Alwin Wong, Ta-Te Wu, Miriam Ziebart, Eric Zimmerman, Mitglieder von First Play LA und dem Cardboard Alchemy Discord-Server.

ASMODEE GERMANY Max Breidenbach, Marvin Pietsch, Veronika Stallmann und Franziska Wolf

**BESONDERER
DANK AN** Bryce Cook und Noah Adelman von Gametrays, Nicole Gose, Christian Strain, Bob Schremp, Prawn Designs, LLC, Lucky Duck Game und alle Kickstarter-Unterstützer, Fans von „Art of Sandara“ und an alle Drachen-Begeisterte, die dieses Spiel möglich gemacht haben.

© Cardboard Alchemy 2022. Alle Rechte vorbehalten.